SUPLEMENTO ESPECIAL

PLAYSTATION 3



XBOX 360



→ A FONDO

ANÁLISIS COMPLETO EN EXCLUSIVA

→ ASÍ SE HIZO

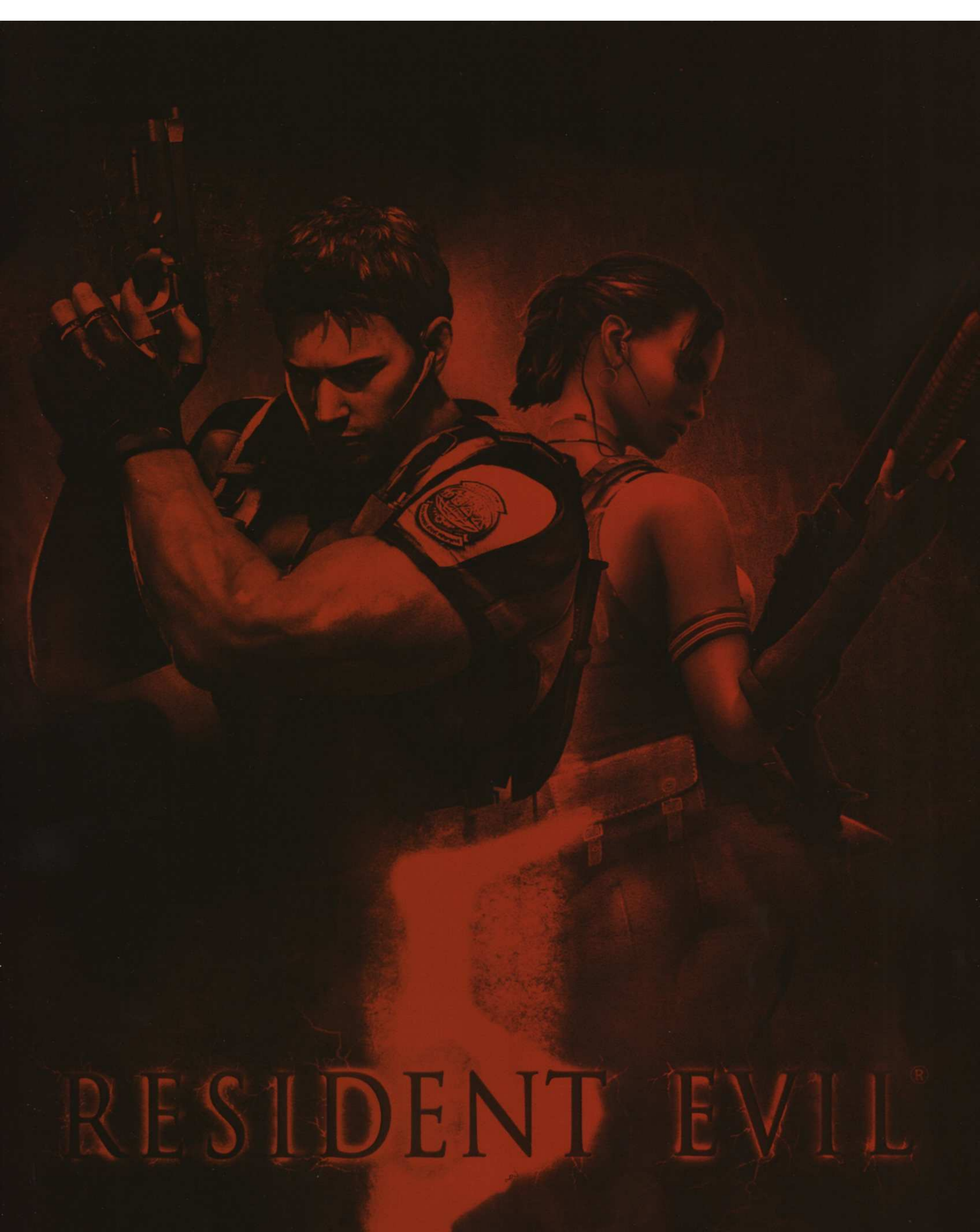
HABLAMOS CON SUS CREADORES

→ EXTRAS

HISTORIA DE LA SAGA

RESIDENT EVIL 5

Todo sobre el juego de terror definitivo


RESIDENT EVIL®

SUMARIO

RESIDENT EVIL 5

Un suplemento especial que ningún seguidor de la saga debe perderse

El juego más esperado de los últimos tiempos por fin llega a España, y en Hobby Consolas hemos querido darle la bienvenida que se merece con el suplemento que nuestros lectores se merecen. En él no sólo vais a encontrar un completo análisis en exclusiva, sino también otros contenidos y extras que ampliarán vuestra visión de esta aventura y os ayudarán a comprender su posición dentro de una de las sagas más importantes de la historia los videojuegos. Tened cuidado, porque os dejamos a solas con «Resident Evil 5»...

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 - 2 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 66,95 € ■ Lanz.: 13 de marzo ■



¡ANÁLISIS EN EXCLUSIVA!

ACCIÓN Y TERROR se mezclan en la última entrega de «Resident Evil», que tiene lugar en una aldea africana llena de "infectados" que tratan de acabar con nosotros a mordiscos.

HOLOCAUSTO CANÍBAL

RESIDENT EVIL 5

La corporación Umbrella no existe, Raccoon City fue borrada del mapa y los S.T.A.R.S se han disuelto. Es el momento de disfrutar de una nueva generación del terror en nuestra consola.

■ **LA SAGA «RESIDENT EVIL» HA DADO UN GIRO** radical para su estreno en PS3 y Xbox 360. Se acabaron las ciudades invadidas por zombis, los laboratorios subterráneos o la corporación Umbrella. Esta vez nos enfrentamos a una amenaza mucho mayor, que se ha originado en Kijuju, un pueblo del corazón de África.

Nuestro protagonista vuelve a ser Chris Redfield, el héroe del primer juego, pero para esta misión tan importante cuenta con la ayuda de Sheva Alomar, la agente local de la B.S.A.A. Juntos tienen que seguir el rastro de una organización farmacéutica, Tricell, que ha infectado a la población local con un peligroso virus.

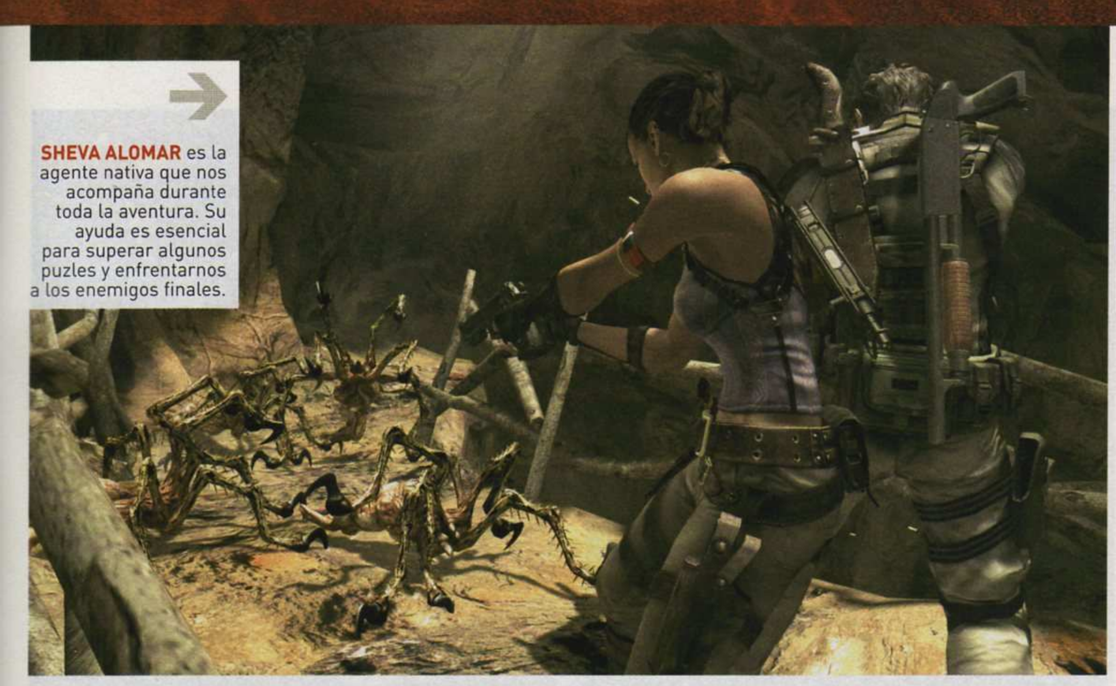
Con este argumento como telón de fondo, lo que nos espera es una terrorífica aventura de acción y horror que, ya os lo adelantamos, nos ha dejado clavados a nuestros asientos por sus increíbles niveles de acción, su perfecto acabado visual y sus numerosos momentos épicos.

→ **EL DESARROLLO CONSERVA LOS PILARES BÁSICOS** de «Resident Evil 4», con la cámara a nuestra espalda y una mira láser para afinar la puntería. También tenemos un botón contextual que permite a Chris empujar muebles para bloquear las puertas, saltar o librarse de los enemigos

1







SHEVA ALOMAR es la agente nativa que nos acompaña durante toda la aventura. Su ayuda es esencial para superar algunos puzles y enfrentarnos a los enemigos finales.



LOS ESCENARIOS están muy detallados y tienen trampas, objetos ocultos y algunos elementos interactivos.



DEBEMOS APUNTAR a las zonas vulnerables. Así podemos desarmar a los infectados, hacer que caigan o eliminarlos.

MIEDO EN MOVIMIENTO

Para desplazarse por unos escenarios tan grandes Chris y Sheva pueden usar distintos vehículos. Algunos se mueven sobre raíles, mientras hacemos de artilleros, pero también pilotamos (con Chris) mientras Sheva dispara.



EN EL HUMMER y a bordo de un yate, nos limitamos a disparar desde una torreta, mientras nos movemos "sobre raíles".



PODEMOS PILOTAR una planeadora por los pantanos. Aquí escogemos nuestro itinerario con bastante libertad.

BIENVENIDOS A ÁFRICA

Aquí resumimos alguno de los lugares que vamos a visitar:

1. KIJUJU, el pueblo donde comienza el juego, tiene un aspecto inquietante.

2. LAS RUINAS son la zona más laberíntica del juego. Están plagadas de trampas y tesoros ocultos.

3. EL LABORATORIO SUBTERRÁNEO de Tricell está inspirado en las secuencias del mundo real de "The Matrix".

que se abalanzan sobre él. Incluso podemos parapetarnos en las esquinas (como en «Gears of War») para obtener cobertura.

El uso de vehículos es constante a lo largo de la aventura. A veces sólo nos desplazamos en una balsa de troncos o en una vagoneta, pero también encontramos niveles completos a bordo de una barca o un jeep. La principal novedad está en poder pilotar una planeadora por los pantanos, mientras nuestra compañera dispara a los infectados que nos salen al paso. Para resolver las secuencias más espectaculares, el juego recurre a QTE, en los que tenemos que pulsar los botones en el momento adecuado.

→ LA COOPERACIÓN ENTRE AMBOS PERSONAJES es esencial para avanzar. Podemos dar órdenes básicas a Sheva (cubrir o atacar), aunque ella tiene

CHRIS →

EL PROTAGONISTA DEL JUEGO ha abandonado los S.T.A.R.S. para unirse a un nuevo grupo antiterrorista, la B.S.A.A, especializado en la lucha contra armas biológicas.

JUGAMOS EN EQUIPO

Además de ayudar en medio de un tiroteo, la aparición de un segundo personaje multiplica las posibilidades de juego.



PODEMOS DAR ÓRDENES al compañero, como pedir cobertura o cambiar las armas.



AMBOS SE AYUDAN para resolver puzles, empujar objetos o para reanimar a los heridos.



EL MODO COOPERATIVO, ya sea online o a pantalla partida, resulta una experiencia épica.



PODEMOS BUSCAR COBERTURA en esquinas y parapetos con un solo botón, como hemos visto en «Gears of War».



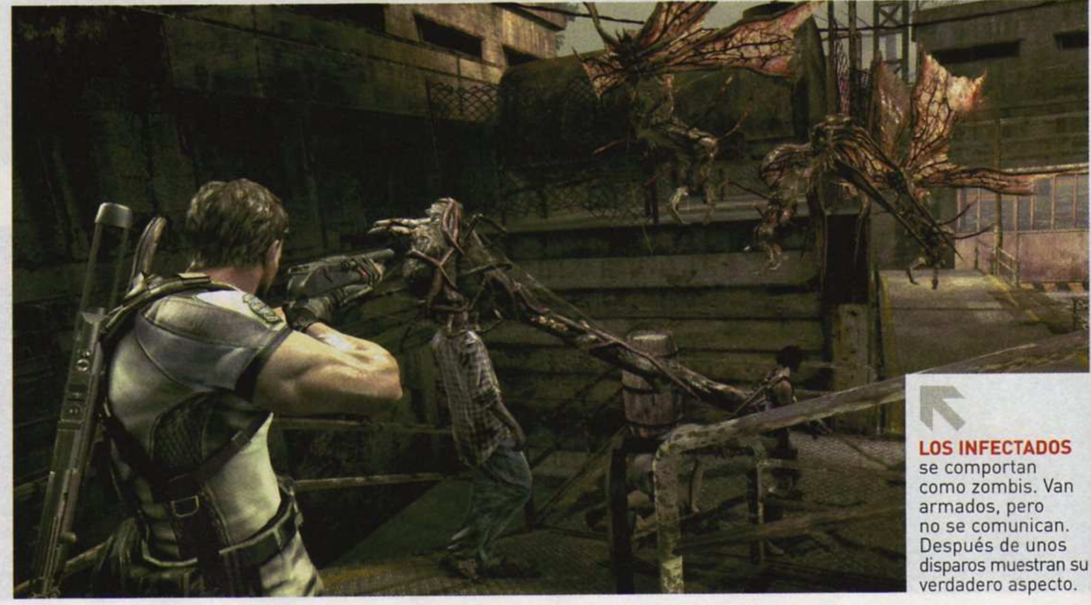
CUERPO A CUERPO forcejeamos con los enemigos que se abalanzan o les damos el golpe de gracia en el suelo.



LOS EFECTOS DE LUZ están muy logrados. En las minas llevamos una linterna mientras Sheva nos cubre.



LAS SECUENCIAS INTERACTIVAS, en las que pulsamos los botones en el momento adecuado, son muy espectaculares.



LOS INFECTADOS se comportan como zombis. Van armados, pero no se comunican. Después de unos disparos muestran su verdadero aspecto.

EXCELLA

Es la responsable de las operaciones de la compañía Tricell en África. A lo largo del juego iremos conociendo su conexión con Umbrella.

su propia iniciativa y casi siempre se comporta de un modo inteligente. Juntos no sólo somos capaces de abatir a más enemigos, sino que podemos acceder a determinadas zonas o activar interruptores. Si uno de los protagonistas cae herido, su compañero puede rescatarle (antes de que se acabe una cuenta atrás) e incluso podemos dar y solicitar armas y municiones para gestionar nuestro inventario.

Mientras que en el modo para un jugador la presencia de Sheva añade un elemento estratégico, el modo cooperativo, online o a pantalla partida, es una experiencia alucinante. Ambos personajes tienen las mismas habilidades, pero nosotros tendremos que tener muy claro cuál es el papel de cada uno, seleccionar un armamento equilibrado y escoger nuestro camino. Con los jefes finales se refuerza aún más este





AMBOS PERSONAJES COLABORAN EN LOS PUZLES Y DURANTE LOS TIROTEOS



ENEMIGOS DEFINITIVOS

A lo largo de 17 niveles, tenemos la oportunidad de luchar contra un buen puñado de jefes finales, los más grandes y variados de la saga «Resident Evil»:



EL GIGANTE que aparecía en «Resident Evil 4» tiene un hermano gemelo, más duro.



EN EL AGUA protagonizamos una batalla épica contra este monstruo con tentáculos.



COMO EN «LOST PLANET» nos enfrentamos a un cangrejo gigante con puntos débiles.



UROBOROS es una criatura, formada por cientos de gusanos, a la que combatimos dos veces.

aspecto, dejándonos la sensación de participar en unos combates épicos, que no nos cansaremos de repetir una y otra vez.

→ EL RITMO DE JUEGO está perfectamente equilibrado a lo largo de los 17 niveles. Desde que llegamos a la aldea de Kijuju y vemos a sus habitantes apaleando algo metido en un saco (en el primer minuto de juego) nos invade una sensación de "mal rollo" que nos acompaña siempre. A partir de entonces se alternan escenarios vacíos con acumulaciones de enemigos, que disparan la tensión, y momentos heroicos en los que tenemos que cubrir a nuestro compañero, derrotar a los jefes finales más grandes de toda la saga o escapar de infectados que empuñan hachas gigantes o sierras mecánicas. Eso sí, conviene advertir que si habéis jugado al anterior, tendréis la sensación de que se trata de un "remake", tanto por el orden de los niveles (pueblo, minas, ruinas...) como por la repetición de ciertos elementos; un camión que se dirige a por nosotros, el enemigo de la sierra, el gigante o el monstruo acuático.

Otro de los elementos que se han conservado es la posibilidad de mejorar las más de 15 armas disponibles (invirtiendo el dinero y las joyas que recogemos en cada nivel), aunque podemos hacerlo desde el menú principal, sin necesidad de buscar a un mercader. También podemos buscar medallones ocultos y al terminar el juego desbloquear nuevos modos, filtros, equipamiento, etc.

→EL DESPLIEGUE TÉCNICO ES IMPONENTE. Los escenarios son grandes y detallados, con unos efectos de luz (provocados por el sol) muy innovadores y una ▸▸



GRÁFICOS AL LÍMITE

▲ **LOS ESCENARIOS** son enormes, tienen mucho detalle y elementos interactivos.

◀ **LOS DOS PERSONAJES** resultan muy expresivos. Las animaciones son realistas, y el equipo que llevan se refleja en su aspecto.

EL BOTÓN CONTEXTUAL es muy útil para acciones básicas, como empujar objetos, saltar o abrir puertas. También sirve para activar interruptores o luchar cuerpo a cuerpo.





← WESKER

Desde que nos traicionó en el primer «Resident», ha ido ganando protagonismo. En este juego se revelan datos importantes sobre su origen.

▸▸ estética que recuerda a películas como "Black Hawk Down" o "Diamante de sangre". Los protagonistas son muy expresivos, sobre todo Sheva, y destacan por la naturalidad con que se mueven y su realización impecable. Pero nuestros favoritos son los enemigos, desde las simples "plagas" (que no dan la sensación de repetirse) a las cucarachas gigantes o a los perros infectados. Seguro que antes de salir corriendo o poneros a disparar os quedáis parados unos segundos para admirar sus detalles.

→ **EL SONIDO ENVOLVENTE NO SE QUEDA ATRÁS** y resulta muy útil para detectar enemigos a nuestras espaldas. Aunque, en su contra, tenemos que destacar la ausencia de doblaje y el hecho de que los infectados no se comuniquen entre sí, como los "ganados" de «Resident Evil 4».



HAY TRAMPAS y montones de tesoros ocultos repartidos por los niveles Luego podremos vender las joyas que encontramos para modificar nuestras armas o comprar mejores equipos.





LOS 17 NIVELES DEL JUEGO ESTÁN AMBIENTADOS EN ZONAS DE ÁFRICA





CON SABOR A «RESIDENT»

Aunque el desarrollo sea muy similar a «Resident Evil 4», esta nueva entrega hace de "puente" con los primeros juegos de la saga. Eso significa que hace referencias a personajes clásicos, recupera algunos enemigos y cierra unos cuantos cabos sueltos. Eso sí, ya no encontramos máquinas de escribir para salvar nuestras partidas.



LA AMBIENTACIÓN es tan angustiosa como en los juegos anteriores, más centrada en el suspense que en el terror puro.



HAY ZOMBIS que comparten protagonismo con los infectados comunes. La conexión de Umbrella y Tricell es total.



ENEMIGOS COMO LOS LICKER que aparecieron en «Resident Evil 2» vuelven por fin a la saga, con un aspecto muy mejorado.

Esta quinta entrega recupera todos los aciertos de la saga, y los adapta a las nuevas consolas. Es verdad que no resulta tan sorprendente como el anterior, o que el argumento puede resultar un poco confuso para los recién llegados por sus constantes referencias a juegos anteriores, pero el nivel técnico parece insuperable y la experiencia de juego se os quedará grabada durante mucho tiempo. Una obra maestra. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO,** sobre todo por la cantidad y el detalle de los enemigos.
- **EL JUEGO COOPERATIVO** es una experiencia brutal, tanto online como en una misma consola.

lo peor

- **SE PARECE DEMASIADO A «RESIDENT EVIL 4»** en el desarrollo y en los niveles iniciales.
- **LA I.A. DE SHEVA** nos la juega en un par de ocasiones, sobre todo contra los enemigos finales.

alternativas

Es difícil encontrar una aventura épica y bien realizada para cualquier consola. El único que está a la altura es **«Metal Gear Solid 4»**, sólo en PS3 y con un estilo más centrado en la infiltración. Si buscáis un buen juego de miedo, probad **«Dead Space»** o **«Silent Hill Homecoming»**, que apuestan por el terror más psicológico.

- **GRÁFICOS** Si los modelos de Sheva y Chris no os dejan flipados, la acumulación de enemigos, su realismo o el tamaño de los escenarios lo hará. **96**
- **SONIDO** Los efectos de sonido 5.1 son brillantes, y la banda sonora acompaña a la perfección. Sin embargo, no está doblado. **89**
- **DURACIÓN** La historia principal ronda las 20 horas, y además hay un montón de secretos por desbloquear, modos adicionales y cooperativo. **92**
- **DIVERSIÓN** Una auténtica montaña rusa con combates muy intensos, terroríficas fases de exploración y un multijugador espectacular. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

El último «Resident Evil» perfecciona la fórmula de acción y suspense (más que terror) que tanto nos gustó en el juego anterior. Su desarrollo puede parecer muy conservador, ya que no tiene apenas diferencias en el desarrollo y algunos niveles son "calcados", pero el salto técnico es apabullante y la inclusión del modo cooperativo (online o a pantalla partida) es un gran acierto. Además, su argumento es muy revelador y cierra muchos cabos sueltos de las anteriores entregas.

ASÍ SE CREA UNA OBRA MAESTRA

CÓMO SE HIZO

Os desvelamos los entresijos de esta superproducción. Todos los secretos que se ocultan detrás de un juego que ha llevado más de cuatro años de desarrollo y un equipo de más de 300 personas.

ENTREVISTA CON MASACHIKA KAWATA

Estuvimos con el productor de «RE 5», que nos comentó cuál ha sido su papel en el desarrollo y qué impresiones le ha producido.

HOBBY CONSOLAS: ¿De qué aspecto del juego está más orgulloso?

MASACHIKA KAWATA: Tengo unos cuantos. En primer lugar, la introducción del modo cooperativo. También la atmósfera de África y el retorno de Albert Wesker.

HC: ¿Cómo nació el personaje de Sheva Alomar?

MK: En primer lugar, queríamos que el compañero de Chris tuviera un buen conocimiento local. Históricamente Chris siempre tuvo una compañera femenina, así es como se nos ocurrió hacer a Sheva.

HC: ¿Qué investigación realizó el equipo para situar el juego en África?

MK: Teníamos una imagen mental de África, pero para asegurarnos de que el entorno fuera realista, viajamos a distintos puntos del continente.

HC: ¿Ha encontrado alguna dificultad durante el desarrollo?

MK: Bueno, la mayor dificultad era estar a la altura de las expectativas.

HC: ¿Le hubiera gustado incluir algo, pero no pudo por dificultades técnicas o tiempo?

MK: Me hubiera gustado tener más personajes secundarios.

HC: ¿Hay diferencias en las versiones de PS3 y Xbox 360?

MK: Son exactamente iguales.

HC: El sistema de juego y el diseño de niveles parecen muy inspirados en «RE4». ¿Por qué decidieron este acercamiento conservador para el primer juego de nueva generación?

MK: Creo que nos retamos nosotros mismos como equipo. Con «RE 5» hemos introducido nuevos elementos en la serie, como el cooperativo.

HC: La luz y el calor iban a tener un papel clave, pero finalmente se desechó, ¿por qué?

MK: Pasamos mucho tiempo experimentando con ello, pero no nos daba la experiencia de juego que buscábamos.

HC: ¿Le permitieron los escenarios africanos hacer algo que no se había hecho en los juegos anteriores?

MK: Nos permitió traer el miedo a la luz del día.

HC: Los últimos niveles están influidos por «Metal Gear», «Gears of War» y «Lost Planet». ¿Se inspiraron en ellos?

MK: Sólo podría decirse que el sistema de control está tomado de «Gears of War».

HC: «Resident Evil 5» está lleno de referencias a juegos anteriores. ¿Cree que los recién llegados a la saga lo van a disfrutar como los fans?

MK: «Resident Evil 5» es la historia de Chis Redfield y une un montón de líneas argumentales relacionadas con él, pero puede disfrutarse como una experiencia independiente.

HC: La saga está orientándose hacia la acción en vez del terror. ¿Le gustaría volver a los zombis, con munición limitada?

MK: No realmente. Yo he sido una parte de la evolución de la serie, y me gusta dónde se encuentra actualmente.

HC: ¿Habrá contenidos adicionales descargables?

MK: Permanezcan en sintonía.

HC: Después del logro técnico de trasladar «RE 4» y «Dead Rising», tienen planes de lanzar «RE 5» para Wii?

MK: No lo sé. Técnicamente sería un gran desafío.

DAVID HABLÓ CON KAWATA, el productor del juego, durante la gira europea de presentación de «RE 5».

MASACHIKA KAWATA

Desde que comenzó a trabajar para Capcom, a mediados de los noventa, se ha involucrado en los tres «Dino Crisis» y en «Onimusha Warlords». También es productor de «RE 3 Nemesis», «RE 4», «Umbrella Chronicles» y el "remake" de «Resident Evil» para GameCube.

PERSONAJES

Os presentamos a los humanos que le han dado vida a nuestros héroes.

➔**SHEVA ALOMAR** ha tomado sus exóticos rasgos de la modelo Michelle Van der Water. Su voz pertenece a la no menos guapa actriz Karen Dyer, que ha aparecido en la serie de TV en "Malcom".

➔**CHRIS REDFIELD** tiene el rostro del actor Reuben Langdon (que también ha inspirado a Dante en «Devil May Cry») y la voz de Roger Craigh Smith, un soldado en «Metal Gear Solid».

REUBEN LANGDON **MICHELLE VAN DER WATER**



PUBLICIDAD VIRAL

Este es el primer «Resident Evil» precedido por una campaña online.

➔**EL LANZAMIENTO DEL JUEGO** ha estado precedido por una campaña de marketing viral a través de internet. Se trata de una serie de vídeos (protagonizados por actores reales) que se iban publicando semanalmente.

➔**ESTA IMAGEN DE CHRIS** arrodillado frente a una tumba se publicó en la página web de Capcom en Japón, y rápidamente se hicieron eco las revistas.



LA BANDA SONORA

Cuando se trata de meter el miedo en el cuerpo, el sonido también juega un papel fundamental.

➔**TODO EL APARTADO SONORO** se ha grabado en Hollywood, y está a cargo de la orquesta de 20th Century Fox, compuesta por más de 100 músicos. Fue dirigida por Wataru Hokoyama, que trabajó en "Dragones y Mazmorras" y "Buffy".

➔**EL COMPOSITOR** de la banda sonora es Kota Suzuki, que le puso música a «Devil May Cry».



EL ESTUDIO DE GRABACIÓN pertenece a la 20th Century Fox, en Hollywood.

VEHÍCULOS, ARMAS Y ESCENARIOS...

La atención por el detalle se puede ver en todos los aspectos del juego, también en el equipo que utilizamos para combatir.



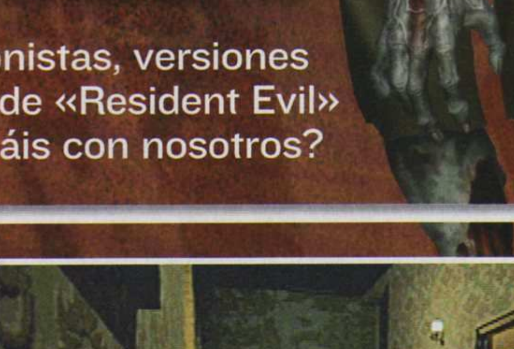
TODAS LAS ARMAS conservan su aspecto real y el sonido de los disparos se ha grabado de forma independiente. Las mejoras no afectan a su aspecto.

LOS VEHÍCULOS están inspirados en modelos reales, como el Hummer, aunque no se especifican en el juego.

LOS ESCENARIOS se han inspirado en el estilo realista y "azulado" que veíamos en las calles de Mogadiscio en "Black Hawk Derribado".

UN REPASO A LOS JUEGOS QUE NOS HICIERON TEMBLAR

HISTORIA DE LA SAGA



Un montón de entregas, diferentes protagonistas, versiones para innumerables consolas... la evolución de «Resident Evil» ha pasado por muchas etapas. ¿Las recordáis con nosotros?

Resident Evil

PSONE / SATURN / GAMECUBE | 1996

Hace ya 13 años que visitamos por primera vez Raccon City en el inicio de la saga, ¡y todavía nos entran escalofríos al recordarlo!

→**EL GÉNERO DEL TERROR EN LAS CONSOLAS** le debe gran parte de su éxito al lanzamiento del primer «Resident Evil». Sus protagonistas son Chris Redfield y Jill Valentine, dos miembros del equipo S.T.A.R.S. que acuden a Raccoon City para investigar unos extraños sucesos. Sin embargo, a su llegada sufren un ataque que les obliga a refugiarse en una mansión, bajo la que se halla un laboratorio secreto de la corporación Umbrella.

→**LAS CÁMARAS FIJAS QUE SIGUEN LA ACCIÓN** ofreciendo siempre el punto de vista más inquietante, un desarrollo que cambia según el personaje elegido, el acoso de zombis y todo tipo de aterradoras criaturas, y la perfecta mezcla entre acción e investigación son sólo algunas de las virtudes que convirtieron a este título en un clásico. Años más tarde, en 2002, Capcom lanzó en GameCube un "remake" con gráficos mejoradísimos.



ASÍ LO VIO HOBBY CONSOLAS (Nº 57):
TU MEJOR PESADILLA
"La perfecta recreación de un tétrico caserón, el impresionante sonido y la cuidada trama argumental dan forma a una increíble película interactiva que os dejará alucinados".
Puntuación: 93 (versión de PSOne)


Resident Evil
Tu mejor PESADILLA


VERSIÓN DE PSONE


REMAKE DE GAMECUBE



LOS OTROS «RESIDENT»

La serie sigue creciendo

Os mostramos otros juegos que han salido al margen de los que forman el "tronco" principal de la saga:

RE GUN SURVIVOR

■ PSONE ■ 2000



CAMBIO TOTAL DE GÉNERO: la saga pasa por primera vez a los disparos con vista subjetiva. Compatible con la pistola G-Con.

RE GUN SURVIVOR 2

■ PLAYSTATION 2 ■ 2001



VUELTA A LOS DISPAROS en primera persona, esta vez con un guión ambientado en los hechos de «RE Code Veronica».

RE DEAD AIM

■ PLAYSTATION 2 ■ 2003



COMBINA DOS VISTAS: subjetiva para los momentos de disparos y en tercera persona cuando nos toca investigar.

RE UMBRELLA CHRONICLES

■ Wii ■ 2007



REPASA LA SAGA mientras recorremos los escenarios usando el mando de Wii como pistola. Aporta novedades argumentales.

Resident Evil 2

■ PSONE / NINTENDO 64 / DREAMCAST / GAMECUBE ■ 1998

¿Como que segundas partes nunca fueron buenas? ¡Pero si esta es una obra maestra!



→ **LEON S. KENNEDY Y CLAIRE REDFIELD,** la hermana de Chris, protagonizan la que para muchos es la mejor entrega de la saga. Cada uno vive su historia en los 2 CDs en los que viene el juego de PSOne.

→ **DE NUEVO RACCOON CITY ES EL PUNTO DE PARTIDA** de una aventura que nos lleva hasta el laboratorio donde se creó el Virus-T, y mantiene y mejora los puntos fuertes del original. Mejores gráficos, un guión muy trabajado y, por fin, los subtítulos en español, son sus grandes virtudes.

ASÍ LO VIO HOBBY CONSOLAS (Nº 79):
TERRORIFICAMENTE GENIAL
"Resident Evil 2 ha superado todas nuestras expectativas. Capcom ha demostrado que se pueden hacer videojuegos aún más emocionantes de lo que podamos imaginar".
Puntuación: 98 (versión de PSOne)



Resident Evil 3

■ PSONE / DREAMCAST / GAMECUBE ■ 2000

Esta entrega nos trae un guión que "envuelve" a la 2ª parte y un enemigo casi inmortal.

→ **LA ACCIÓN DE ESTA TERCERA PARTE** se desarrolla 24 horas antes y 24 horas después de los acontecimientos de la segunda, y nos reencontramos con Jill Valentine como protagonista principal.

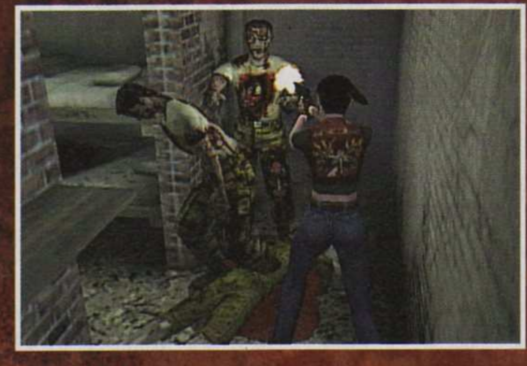
→ **INTRODUCE DIVERSAS MEJORAS** tanto a nivel gráfico como jugable (el giro rápido, por ejemplo), y todo el mundo recuerda el acoso constante de Nemesis, un poderoso enemigo creado por Umbrella para acabar con los miembros del equipo S.T.A.R.S.

ASÍ LO VIO HOBBY CONSOLAS (Nº 102):
LOS ZOMBIS ATACAN DE NUEVO
"Hoy por hoy parece imposible combinar una intensidad de juego tan impresionante como esta con una extensa duración. Es un auténtico imprescindible".
Puntuación: 97 (versión de PSOne)



Resident Evil Code Veronica

DREAMCAST / PS2 / GAMECUBE · 2000



Dreamcast, la consola de Sega, demostró su gran potencial albergando la primera entrega de la saga con escenarios en 3D.

→**CLAIRE REDFIELD SIGUE BUSCANDO** a su hermano Chris, pero es hecha prisionera en una isla donde los acontecimientos se desencadenan. El virus-T también se esparce allí, así que debe escapar en compañía de otro preso, Steve Burnside, y finalmente también de Chris.

→**EL ABANDONO DE LOS ESCENARIOS PRERRENDERIZADOS** supone un salto gráfico enorme en este capítulo, cuya acción viene una vez más arropada por un soberbio argumento. Gracias a él conocemos a los terribles gemelos Ashford, herederos de la familia que fundó la compañía Umbrella.

ASÍ LO VIO HOBBY CONSOLAS (Nº 106):
EL MEJOR GUIÓN DE LA SAGA
"Es el survival horror llevado a su máxima expresión. Quienes ya conozcáis la saga descubriréis el sistema de juego de siempre, pero con una calidad gráfica que quita el hipo".
Puntuación: 96 (versión Dreamcast)


Dreamcast saca matrícula en terror
RESIDENT EVIL
CODE: Veronica

Resident Evil 0

GAMECUBE · 2003



Este prólogo al primer título de la saga nos enseñó a jugar con dos personajes a la vez.

→**CONTARNOS EL ORIGEN DE TODO** es lo que pretende el primer «Resident» "original" que salió en GC. Sus protagonistas son Rebecca Chambers, una componente del equipo S.T.A.R.S. que se separa del grupo y no entra en la mansión, y Billy Coen, un supuesto asesino.

→**PODEMOS PASAR EL CONTROL DE UN PERSONAJE A OTRO** en cualquier momento de la partida, y esto se aprovecha en el manejo del inventario y los puzles. Usa el mismo motor gráfico del "remake" de la primera parte, toda una garantía de calidad.



ASÍ LO VIO HOBBY CONSOLAS (Nº 138):
MATAR ZOMBIS "A PACHAS"
"El primer capítulo nuevo que hemos disfrutado en GameCube no nos podía dejar mejor sabor de boca, ya que supone toda una revolución dentro de la serie".
Puntuación: 94

¡ORDEN EN LA SAGA!

El argumento de la saga no sigue el orden en el que han ido saliendo los juegos. Así es como debéis jugar las diferentes entregas si queréis seguir la trama en orden cronológico:

RESIDENT EVIL 0
→ Los S.T.A.R.S. llegan a Raccoon City.
→ Se descubre una fábrica de Umbrella.



RESIDENT EVIL
→ El equipo Bravo entra en la mansión.
→ Wesker traiciona a sus compañeros.



RESIDENT EVIL 3
→ Jill Valentine llega a la ciudad.
→ Atravesamos la comisaría de Raccoon.



RESIDENT EVIL 2
→ Leon y Claire Redfield se encuentran.
→ William Birkin se convierte en Tyrant.



Resident Evil 4

■ GAMECUBE / PS2 / Wii ■ 2005

Después de tantas peripecias, ¿quién podía sospechar que el argumento de la saga pasaría también por España?

→**HAN PASADO 6 AÑOS DESDE LOS SUCESOS DE LA SEGUNDA PARTE,** y ahora Leon S. Kennedy trabaja para el gobierno norteamericano protegiendo al presidente y a su familia. El rapto de Ashley, la hija del presidente, le obliga a viajar a un pequeño pueblo español, pero pronto descubre que todos sus habitantes están infectados.

→**APARECEN VIEJOS CONOCIDOS** como Ada Wong o Jack Krauser, junto a nuevos personajes como Osmund Saddler o Ramón Salazar. En el desarrollo pesa menos el lado de la investigación y, por el contrario. se potencian los momentos de acción. Los gráficos, una vez más, suponen un hito por su gran calidad.

ASÍ LO VIO HOBBY CONSOLAS (Nº 162):
LA REVOLUCIÓN DEL TERROR
"El cambio de los puzles a la acción le ha sentado de maravilla a la saga. Aporta frescura a un género tan trillado como las aventuras de terror y lo hace con el mejor entorno gráfico visto en mucho tiempo".
Puntuación: 95 (versión GameCube)

RESIDENT EVIL 3
→ Nos enfrentamos al Proyecto Nemesis.
→ Raccoon City es borrada del mapa.



RESIDENT EVIL CODE VERONICA
→ Claire es detenida.
→ Se destruye la sede antártica de Umbrella.

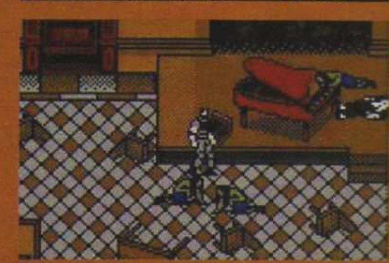


RESIDENT EVIL 4
→ Rescate de Ashley en España.
→ Aparece un nuevo enemigo: las plagas.



LOS OTROS «RESIDENT»

RE GAIDEN
■ GAME BOY COLOR ■ 2001



LA PRIMERA ENTREGA PARA PORTÁTIL tiene como protagonistas a Leon, Barry Burton y una muchacha llamada Lucía, y transcurre a bordo de un barco. Las escenas de lucha son en primera persona.

RE DEADLY SILENCE
■ NINTENDO DS ■ 2006



ESTA VERSIÓN adapta a la portátil de Nintendo los acontecimientos del primer juego. Incluye ligeros cambios, como nuevos puzzles o monstruos, y también un multijugador para cuatro participantes.

RE OUTBREAK
■ PLAYSTATION 2 ■ 2004



ORIENTADA AL MULTIJUGADOR, esta entrega sigue a un grupo de supervivientes de Raccoon City que deben cooperar para salvarse. El multijugador online del juego japonés se perdió en la versión europea.

RE OUTBREAK FILE 2
■ PLAYSTATION 2 ■ 2005



ESTA SEGUNDA PARTE de la "sub-saga" «Outbreak» vuelve a centrarse en el grupo de 8 supervivientes, y esta vez sí que permite las partidas online gracias a su modo cooperativo para 4 jugadores.

LOS HÉROES Y VILLANOS DE LA SAGA

LOS PERSONAJES DE RESIDENT EVIL

Hemos reunido a los principales protagonistas de todos los «Resident Evil» para que sepáis quién es quién dentro de esta serie. Además, os indicamos en cuántos juegos han hecho su aparición.

CHRIS REDFIELD

Antiguo miembro de las fuerzas aéreas, este agente de los S.T.AR.S. fue uno de los supervivientes del incidente de la mansión. También le vimos tratando de rescatar a su hermana Claire en unas instalaciones de Umbrella en la Antártida. Ahora se ha alistado en la B.S.A.A.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

- RESIDENT EVIL
- RE CODE VERONICA
- RESIDENT EVIL 5

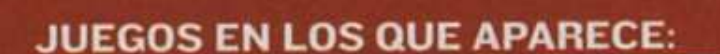


JILL VALENTINE

La única mujer en el equipo Alpha de los S.T.A.R.S. que consiguió escapar de la mansión y que después plantó cara al Nemesis en las calles de Raccoon City. Antes de viajar a África, Chris visitó una tumba en la que aparecía su nombre...

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

- RESIDENT EVIL
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



LEON S. KENNEDY

Cuando llegó a Raccoon City, no era más que un novato del cuerpo de policía, pero después de enfrentarse a oleadas de zombis se ganó un puesto como agente especial del gobierno de los Estados Unidos. En «Resident Evil 4» se trasladó a España para rescatar a Ashley, la hija del presidente, y eliminar las plagas.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

- RESIDENT EVIL 2
- RESIDENT EVIL 4

CLAIRE REDFIELD

Ha pasado media vida buscando a su hermano mayor, Chris. Primero por las calles de Raccoon, donde consiguió rescatar a la pequeña Sherry Birkin. Después fue detenida y tuvo que escapar de las instalaciones de la isla Rockford.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

- RESIDENT EVIL 2
- RE CODE VERONICA



CARLOS OLIVEIRA

Un mercenario brasileño que se encarga del mantenimiento de armas en el escuadrón Delta de la U.B.C.S., al servicio de Umbrella. Afortunadamente, tras su encuentro con el Nemesis cambia de bando y ayuda a Jill.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

→ RESIDENT EVIL 3

STEVE BURNSIDE

Es el hijo de uno de los reclusos de la Isla Rockford. Va armado con dos pistolas Luger doradas y está "colgado" por Claire. En uno de los momentos más dramáticos de la saga, Steve debe matar a su padre, infectado con el virus T.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

→ RESIDENT EVIL CODE VERONICA

REBECCA CHAMBERS

Una enfermera superdotada que forma parte del equipo Bravo de los S.T.A.R.S. Tuvo que unir sus fuerzas con un recluso, Billy Coen, para salir con vida del tren de Umbrella, y después se refugió en la mansión, donde echó una mano a su compañero Chris Redfield.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

→ RESIDENT EVIL
→ RESIDENT EVIL 0



BILLY COEN

Antiguo miembro de los marines, que fue condenado por un delito que no había cometido. Durante un traslado su vehículo sufre un accidente, lo que le permite huir. A bordo del Ecliptic Express, un tren de Umbrella, coincidió con Rebecca Chambers, quien le ayuda a escapar tras acabar con las peligrosas sanguijuelas.

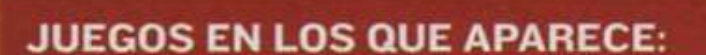
JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

→ RESIDENT EVIL 0

ADA WONG

Se trata de una agente doble de origen chino, que ayuda a Leon durante los incidentes de Raccoon City. Unos años después, nos volvemos a encontrar con ella en España, en el rescate de Ashley. Finalmente traiciona a Albert Wesker.





JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

→ RESIDENT EVIL 2
→ RESIDENT EVIL 4

SHEVA ALOMAR

La última en incorporarse a esta gran familia es esta agente africana de la B.S.A.A. y su misión consiste en ayudar a Chris a trabajar en un nuevo entorno, más hostil.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

→ RESIDENT EVIL 5

ALBERT WESKER

Al final del primer juego descubrimos que se trata de un agente de Umbrella infiltrado en los S.T.A.R.S. y desde entonces se ha convertido en nuestro peor enemigo. Después de inyectarse un virus experimental es capaz de usar habilidades sobrenaturales.

JUEGOS EN LOS QUE APARECE:

→ RESIDENT EVIL 0
→ RESIDENT EVIL
→ RE CODE VERONICA
→ RESIDENT EVIL 4
→ RESIDENT EVIL 5



MUCHO MÁS QUE UN JUEGO
CURIOSIDADES

La experiencia «Resident Evil» es tan intensa que no nos conformamos sólo con jugarlo. Aquí os mostramos algunos datos de interés, para que no se os escape ni un sólo detalle sobre vuestra saga de terror favorita.

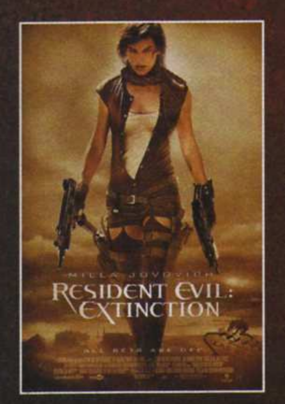


← LA INSPIRACIÓN DE LA SAGA: Shinji Mikami, el creador de la serie, se basó en un juego de rol de NES llamado «Sweet Home», que apareció en Japón en 1989. Sólo se conservó la mansión, algunos zombis, los cerberus y la necesidad de ahorrar munición para sobrevivir.

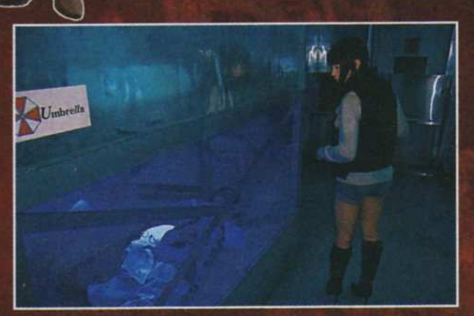
→ EL JUEGO EN CASA: Coincidiendo con el lanzamiento se pondrá a la venta la primera serie (formada por estos tres personajes) de una colección de figuras articuladas de 18 cm de altura. De toda la saga hay decenas de figuras disponibles.



↑ TAMBIÉN EN «PLAYSTATION HOME»: Capcom y Sony han llegado a un acuerdo para incluir personajes y escenarios del juego en la red social de PS3. Ya veréis como todos estos extras basados en «Resident Evil 5» se extienden como un virus.



← EN EL CINE Resident Evil ya ha inspirado tres películas de considerable éxito: Resident Evil (2002), RE: Apocalipsis (2004) y RE: Extinction (2007), todas protagonizadas por Milla Jovovich en el papel de Alice (alter ego de Jill Valentine). También hay una película de animación, RE: Degeneración. Ya las tenéis todas en DVD.



← EN EL PARQUE TEMÁTICO Los japoneses pueden disfrutar de una atracción con actores reales basada en esta saga. Los decorados recrean las instalaciones de Umbrella.

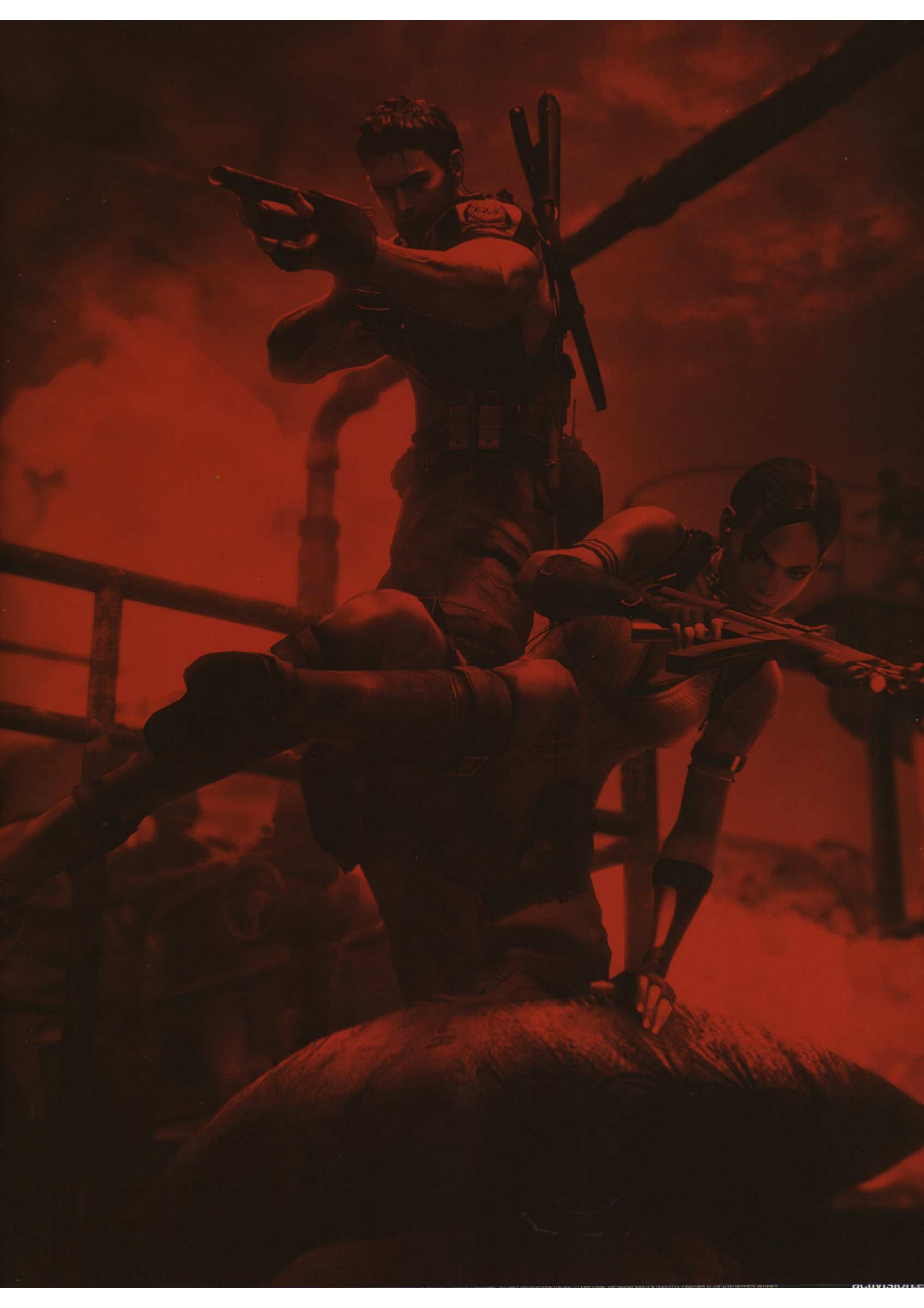
EDICIONES ESPECIALES

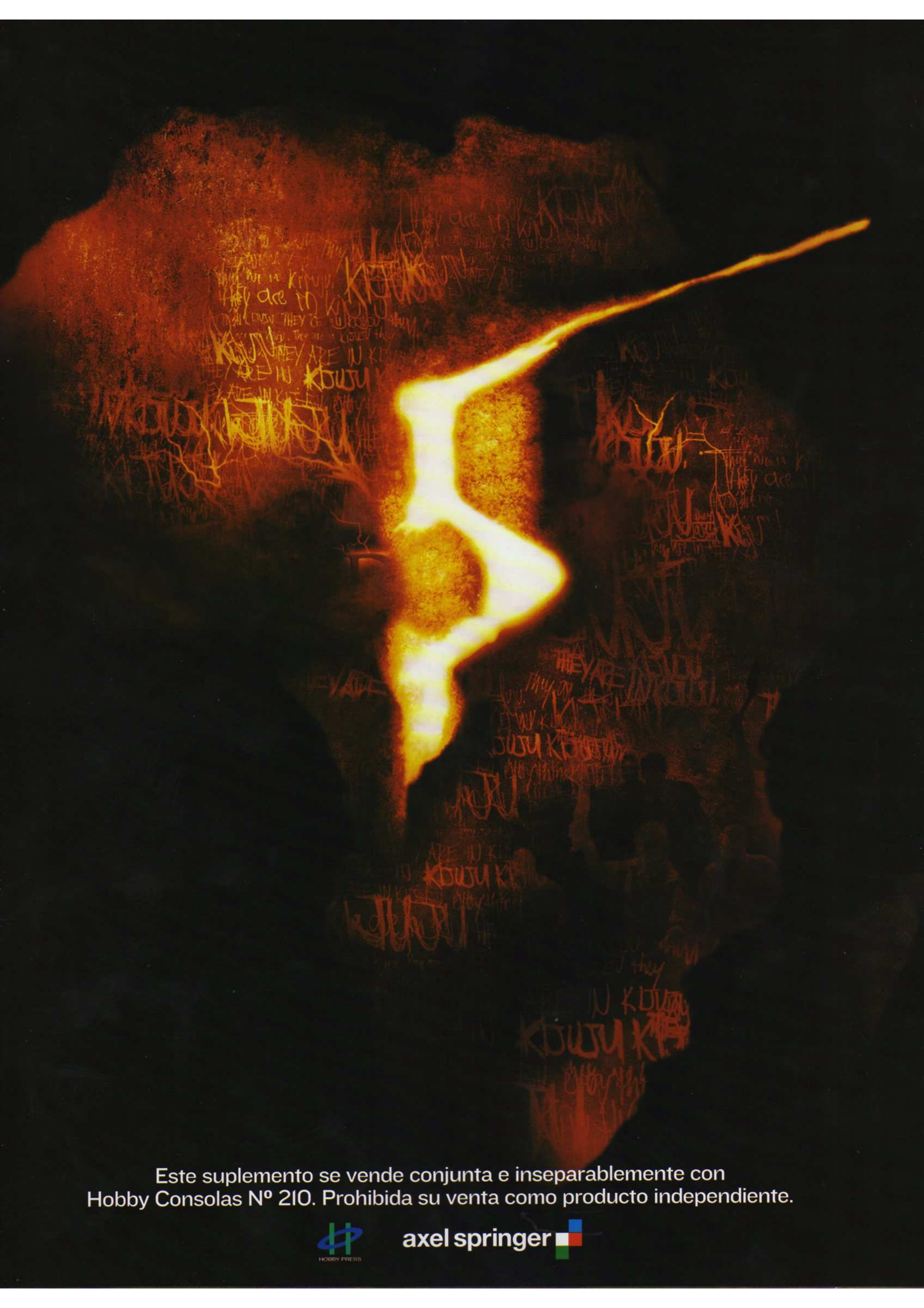
→ LA EDICIÓN JAPONESA incluye un libro de arte, una bandolera, disco de extras y una memoria USB de Umbrella. En Europa sólo podremos disfrutar de una caja metálica en edición limitada.



→ EL JUEGO AMERICANO incluye un muñeco, la mochila de mensajero de Tricell, el parche de agente de BSAA, la caja metálica, un disco de extras y un colgante de Kijuju. Esta joya cuesta 89 dólares.






Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 210. Prohibida su venta como producto independiente.
HOBBY PRESS
axel springer